

DAFTAR PUSTAKA

- [1] E. Syaodih, "Perkembangan Kognitif Anak Prasekolah," vol. 1, 1998.
- [2] B. Takwin, "Mengajar anak berpikir kritis," http://www.unisosdem.org/kliping_detail.php, 2007. [Online]. Available: <http://staff.ui.ac.id/system/files/users/bagus-t/material/metodedanindikansberpikirkritis.doc>.
- [3] S. D. Gunarsa, *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*, 13th ed. Jakarta: Gunung Mulia, 2008.
- [4] M. Kiddie, "Kenapa Anakku Pasif Sekali?," *okezone.com*, 2010. [Online]. Available: <http://lifestyle.okezone.com/read/2010/10/22/196/385422/kenapa-anakku-pasif-sekali/>. [Accessed: 09-Oct-2016].
- [5] P. Dra. Juliani Prasetyaningrum, MSi, "Psikologi perkembangan," *PSIKOLOGI PERKEMBANGAN ANAK*. p. 10, 2009.
- [6] J. Nugroho, "Pemanfaatan media audio visual untuk meningkatkan pembelajaran IPA pada siswa kelas V SDN Kemiriswu 2 Pasuruan," Universitas Negeri Malang. Program Studi S1 PGSD, 2011.
- [7] A. Rohani, *Media instruksional edukatif*, 1st ed. Jakarta: Rineka Cipta, 1997.
- [8] I. Santosa, *13 Wasiat Terlarang! Dahsyat dengan Otak Kanan*. Jakarta: PT Elex Media Kompetindo, 2008.
- [9] P. Warman, "Rolling into The Southeast Asian Games Market," Shanghai, 2015.
- [10] J. C. Beck and M. Wade, *The Kids are Allright*. Jakarta: Grasindo, 2006.
- [11] H. D. Hartono, "Meningkatkan Kemampuan Kognitif Dengan Bermain Kotak Kartu Berhitung (Studi Kasus Pada Kelompok A di Tk Aisyiyah Bustanul Athfal IV Lawang)," *PAUD Teratai, J. Ilm. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 2, no. 1, p. 14, 2013.
- [12] S. Nuriyah, "Efektivitas Media Audio Visual Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Membaca Al-Qur'an Kelas Awal MI Branjang kecamatan Ungaran Kabupaten Semarang Tahun Pelajaran 2009/2010," IAIN Walisongo, 2009.
- [13] D. Hardianto, "Telaah Kritis Pemanfaatan Teknologi Komputer Dalam Pembelajaran," *J. Maj. Ilm. Pembelajaran Ed. Oktober 2005*, vol. 2, p. 12, 2005.
- [14] S. I. S. D and E. W. N, "The Joy of Learning English with RPG," *Int. J. Comput. Internet Manag.*, vol. 20, no. 9, p. 6.1-6.3, 2012.
- [15] M. Safitri, "Designing ' Science Breaker ' Game for Children Science Learning," *INRIT 2013*, pp. 12-13, 2013.
- [16] A. Merici, "Dampak Game Online Terhadap Psikologis Anak," Malang, 2013.
- [17] N. Kania, "Stimulasi Tumbuh Kembang Anak Untuk Mencapai Tumbuh

- Kembang Yang Optimal,” *Stimul. Tumbuh Kembang Anak*, vol. 1, no. 1, pp. 1–10, 2006.
- [18] H. Haryanto, “Pendidikan Moral dengan Menggunakan Sistem Reward Dalam Game Imersif,” *J. Techno.com*, vol. 9, no. 2, 2010.
- [19] E. Nugroho, “7 Tahap Pengembangan Game,” *Tekno Kompas*, 2013. [Online]. Available: <http://tekno.kompas.com/read/2013/08/21/1226508/7.Tahap.Pengembangan.Game>. [Accessed: 10-Oct-2016].
- [20] W. Gulo, *Metodologi penelitian*. Jakarta: Grasindo, 2002.
- [21] M. Hartono, *Langkah Mudah Membangun Sistem Informasi ERP*. Jakarta: Elex Media Komputindo, 2004.
- [22] V. W. Febriani and N. A. Wijaya, “High School Technopreneurship Program to Increase the Educational Games for Students,” *Fourth Int. Congr. Interdiscip. Res. Dev.*, vol. 1, no. May, pp. 30–31, 2014.
- [23] Lilis Puspitosari, “Pengaruh Warna Dapat Membantu Proses Pembelajaran Anak Usia Dini,” 2010. [Online]. Available: <http://kbalnaba.blogspot.co.id/2010/07/pengaruh-warna-dapat-membantu-proses.html>. [Accessed: 22-Jun-2016].
- [24] Irawan, *Kamus Istilah Komputer untuk Orang Awam*, 1st ed. Palembang: Maxicom, 2009.

